7/2023 ИССЛЕДУЙ ◈ ТВОРИ ◈ ВЫЖИВАЙ

МАЙНКРАФТ

ХРАМ В ПУСТЫНЕ

Сундуки из золота и обсидиана

ТРАВЫ ОГНЕННЫХ ПЕЩЕР

Что растёт в Нижнем мире

УГОЛОК АЛХИМИКА

Зелье как оружие

ДОМ С ПРИВИДЕНИЯМИ

ДЛЯ ТЕХ, КТО НИЧЕГО НЕ БОИТСЯ!

6+

ЛЕВ
4 607092 442600 23007

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОРАХ

Дойди до горного козла, чтобы приручить его и отвести к себе на ферму. Он ловко прыгает по горам, но ручная лисица поможет тебе не сбиться со следа.

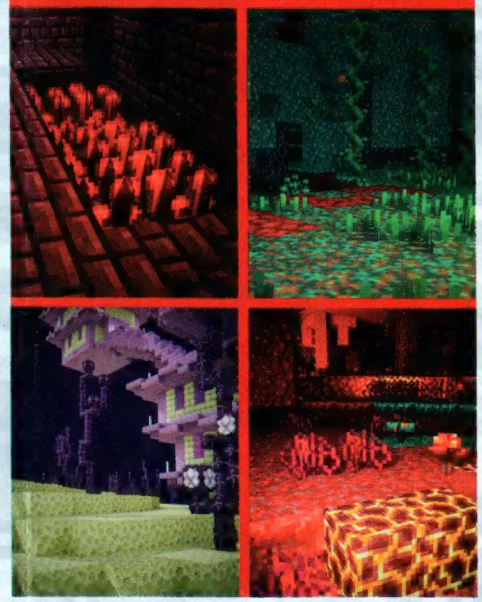
Задание от Монти

Ответ:

СОДЕРЖАНИЕ

МАЙНКРАФТ

РАСТЕНИЯ ДАЛЬНИХ МИРОВ 4

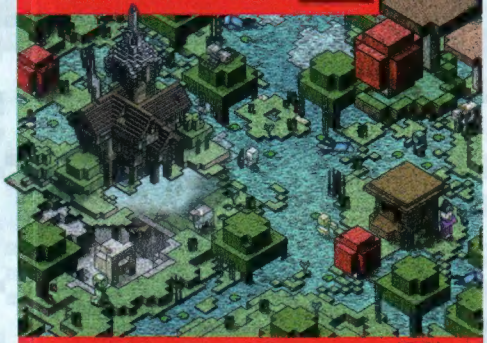


12 МОТЕЛЬ С ПРИВИДЕНИЯМИ

18 ПУСТЫННЫЙ ХРАМ

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ 20

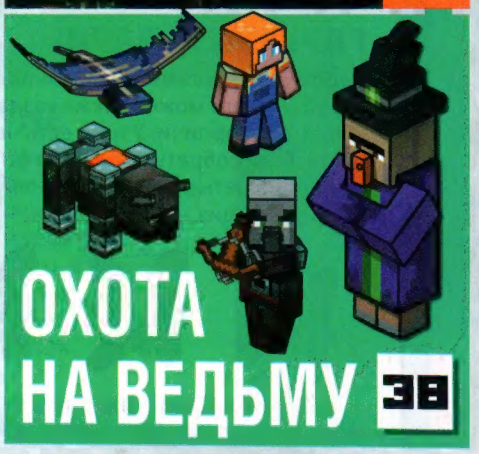
БОЛОТО 22



СРАЖЕНИЯ 26

ВАРИМ ЗЕЛЬЯ 32

36 ПОЛЕВАЯ МАСТЕРСКАЯ



ОХОТА НА ВЕДЬМУ 38

РАСТЕНИЯ ДАЛЬНИХ МИРОВ

ЧАСТЬ 1

Нижний мир – сумрачное царство огня. Край – далёкое призрачное измерение. Казалось бы, разве может там вырасти что-то полезное? Оказывается, может!

НАРОСТ

ГДЕ

В КРЕПОСТЯХ И РАЗВАЛИНАХ БАСТИОНА НИЖНЕГО МИРА

Прогуляйся по крепости или развалинам бастиона, и непременно увидишь нарост Нижнего мира. Чаще всего он применяется в зельеварении. Чтобы сварить грубое зелье — основу для многих других зелий, — надо добавить нарост в колбу воды на варочной стойке.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0

ТВЁРДОСТЬ 0

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ГОРШОЧЕК, ВАРИ!

Нарост не только важный компонент для варки зелий. Из него можно также создать блок нароста и красные кирпичи. У него есть четыре стадии роста. Если собрать урожай на финальной стадии, получишь четыре нароста, а если на любой из предыдущих — только один.

Стадии роста

РОСТКИ

ГДЕ
В искажённом лесу

Их можно найти только в искажённых лесах Нижнего мира. Ростки по виду похожи на траву Верхнего мира и имеют примерно такие же свойства. Если посыпать ростки костной мукой, они распространятся на соседние блоки.

РОСТКИ НА ФЕРМЕ

Ростки Нижнего мира можно собрать любым инструментом. Они хорошо растут на множестве разных блоков, включая нилий, подзол и землю, а это значит, что их можно забрать в Верхний мир и выращивать там. Ростки хорошо компостируются, увеличивая уровень перегноя в компостере на 50%.

РАСТЕНИЯ ДАЛЬНИХ МИРОВ

ЧАСТЬ 2

НОЖКИ

ГДЕ
В лесах Нижнего мира

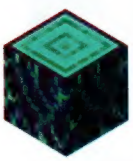
Ножки грибков в Нижнем мире — это примерно то же самое, что стволы деревьев в мире Верхнем. Но, в отличие от брёвен, ножки не загораются ни от огня, ни от лавы, хотя разрушить их немного легче. Багровые ножки самостоятельно возникают только в багровом лесу.

Багровая ножка

ПАРАМЕТРЫ

НЕСГОРАЕМЫЙ ЛЕС

Ножки устойчивы к огню и лаве, а потому более жизнестойки, чем деревья Верхнего мира. Стволы достигают высоты 26 блоков. Игрок может вырастить их вручную, обработав костной мукой багровые или искажённые грибки, посаженные на соответствующий нилий. В большинстве рецептов брёвна можно заменить ножками.



Искажённая ножка

ГРИБКИ

ГДЕ
В лесах Нижнего мира

Эти мелкие грибы с оттенком Нижнего мира растут в багровом и искажённом лесу, соответственно, на багровом и искажённом нилии. Их можно вырастить на нилии, удобрив блок костной мукой, а затем постепенно видоизменять, превращая маленькие грибки в огромные, величиной с деревья.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

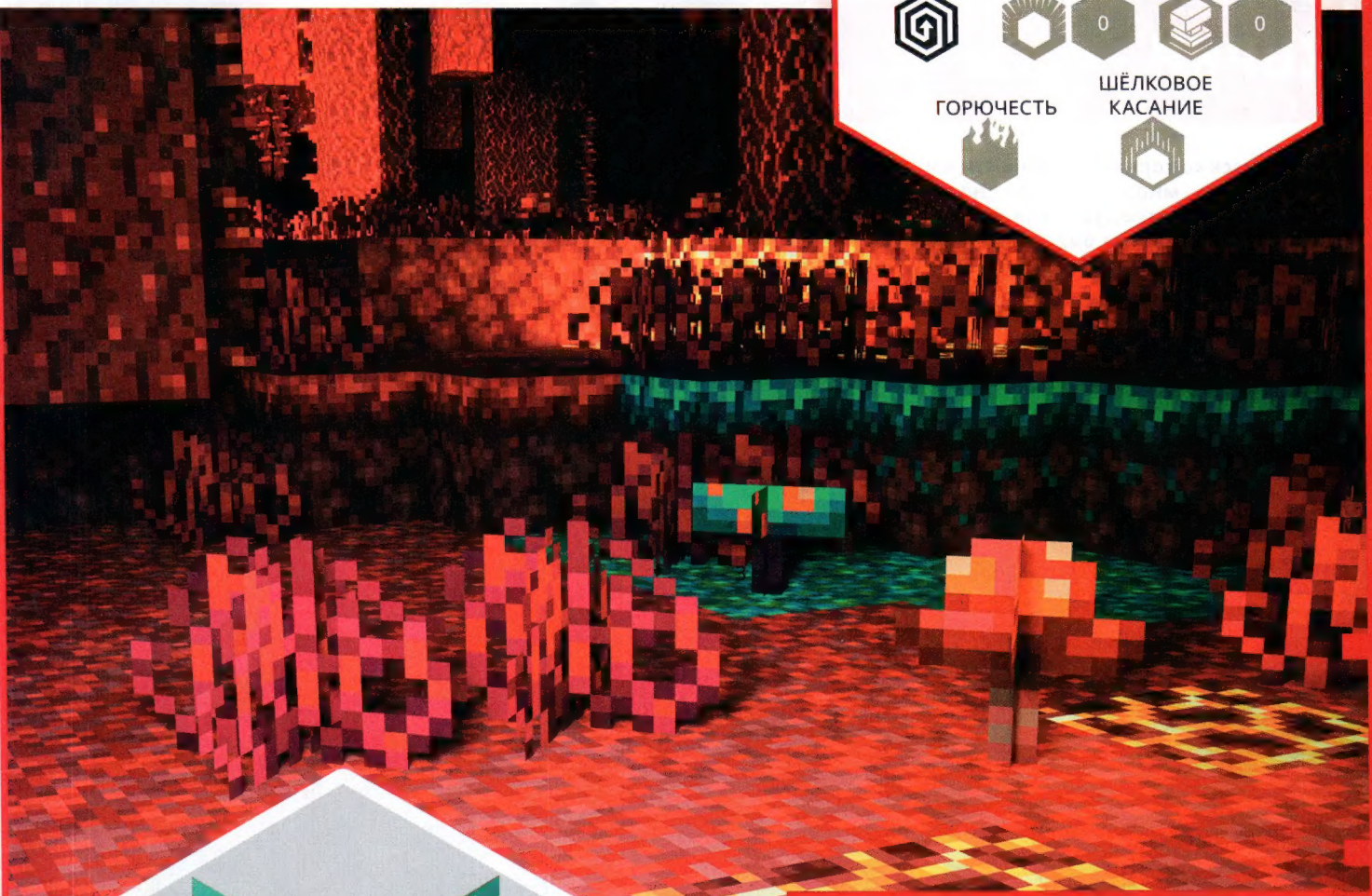
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0

ТВЁРДОСТЬ 0

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ



Искажённый грибок

КУДА НЕ СТУПАЛА НОГА ХОГЛИНА

Из искажённой разновидности можно сделать искажённый грибок на удочке. С его помощью можно управлять страйдерами — очень полезными мобами, способными ходить по лаве. Хоглины терпеть не могут искажённый грибок и поспешно убегают, увидев его растущим на земле или в цветочном горшке. Оба вида грибков используются в животноводстве. Искажённая версия помогает разводить страйдеров, а багровая — хоглинов.

Багровый грибок

РАСТЕНИЯ ДАЛЬНИХ МИРОВ

ЧАСТЬ 3

КОРНИ

ГДЕ
В лесах Нижнего мира

Экзотические корни можно найти в искажённом и багровом лесу Нижнего мира. Они растут на соответствующих видах нилия или на песке душ. Если посыпать нилий костной мукой, корней станет больше. Собирать их можно без инструментов, и они всегда выпадают в виде предмета.

Искажённые корни

КУБИЧЕСКИЕ КОРНИ

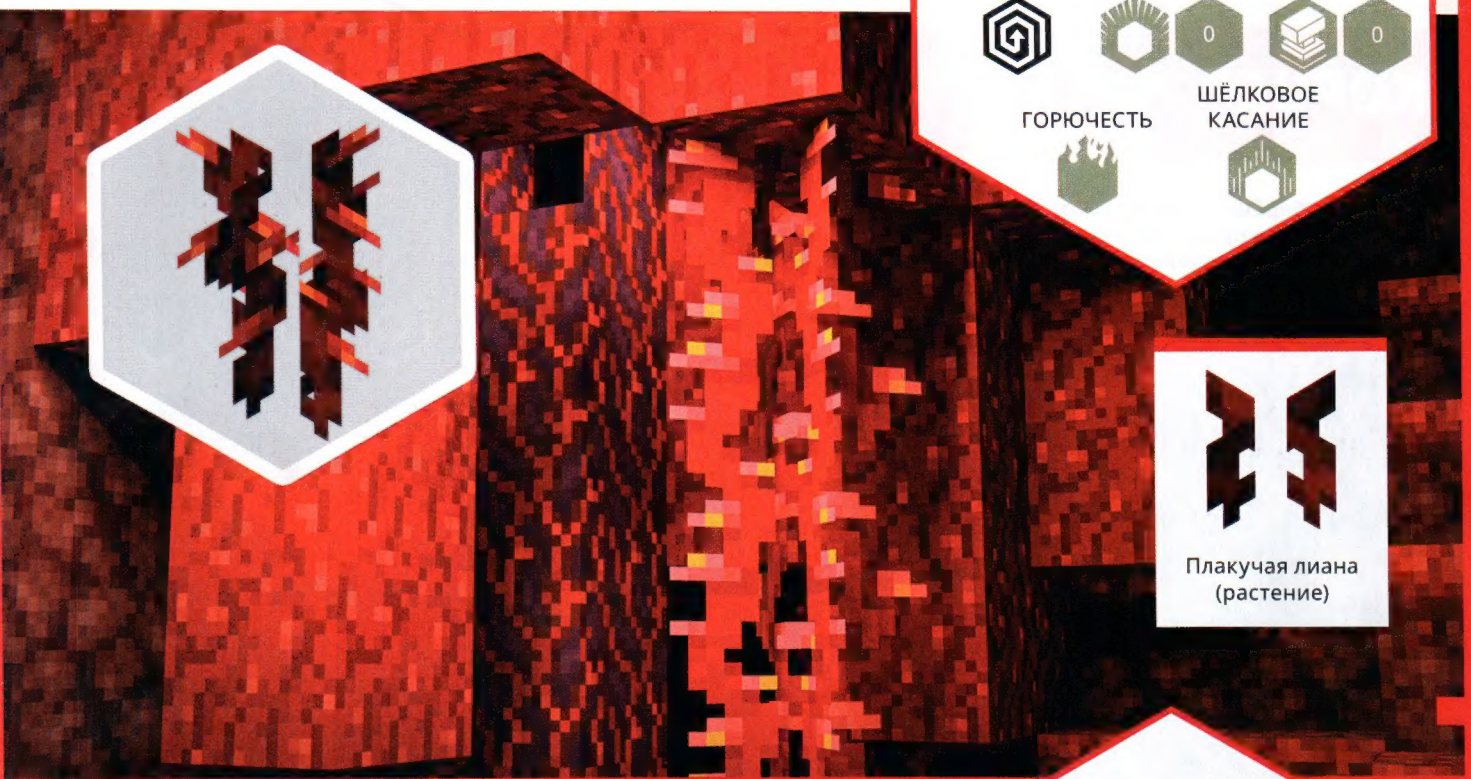
Обычно корни считаются декоративным блоком, эфемерной разновидностью традиционных цветов. Их можно даже сажать в цветочные горшки, и там они будут выглядеть немного не так, как в природе.

Пурпурные корни

ПЛАКУЧИЕ ЛИАНЫ

ГДЕ
В биомах Нижнего мира

Один из двух видов лиан, встречающихся в Нижнем мире. Плакучие лианы распространены шире. Подобно обычным лианам, они могут карабкаться вверх, при этом у них есть серьёзное преимущество — они не горючи. Лианы легко сломать, и тогда они выпадают в виде предмета. После этого их можно пересадить.



ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ — СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ — ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0 — ТВЁРДОСТЬ 0

ГОРЮЧЕСТЬ — ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

Плакучая лиана (растение)

ВЬЮЩИЕСЯ ЛИАНЫ

ГДЕ
В искажённом лесу

Гуляя по искажённому лесу, можно увидеть, как из земли вырастают вьющиеся лианы. По свойствам они похожи на плакучие лианы, однако по стилю отлично вписываются в зловещую тёмную зелень искажённого леса.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ — СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ — ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0 — ТВЁРДОСТЬ 0

ГОРЮЧЕСТЬ — ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

Вьющаяся лиана (растение)

РАСТЕНИЯ ДАЛЬНИХ МИРОВ

ЧАСТЬ 4

КОРУС

ГДЕ
На островах Края

Если ты доберёшься до островов Края, то увидишь единственного представителя тамошней флоры — корус. Этот блок легче всего разбить топором, однако он не выпадет в виде предмета, даже с шёлковым касанием. Эти растения могут превращаться в огромные деревья высотой до 22 блоков.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,4

ТВЁРДОСТЬ 0,4

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ОДИНОКАЯ ФЛОРА

Если разбить корус, выпадут цветы коруса, из которых можно вырастить новые корусы. Если блок коруса разбит, уничтожатся также все корусы и их цветы, расположенные над ним. Получить корус можно только в творческом инвентаре.

ЦВЕТЫ КОРУСА

ГДЕ
На островах Края

На корусе растут цветы. В отличие от других цветов, они кубической формы. Цветы, не созревшие полностью, имеют преимущественно белую окраску, с возрастом на ней появляется фиолетовый узор. Собрать цветы коруса можно любым инструментом.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,4

ТВЁРДОСТЬ 0,4

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

СЕМЕНА КРАЯ

Цветы коруса появляются на полностью созревшем растении. У них шесть стадий роста, и на каждой стадии цветы поворачиваются, и их становится всё больше. Собранные цветы коруса можно посадить на камень Края при любой освещённости, чтобы получить новые растения.

Корус в разном возрасте

МОТЕЛЬ С ПРИВИДЕНИЯМИ

ЧАСТЬ 1

Бу-у-у! Мы вступаем в обитель страха. В этом мотеле кишмя кишат неупокоенные души злосчастных путников, которые забрели на огонёк, и больше их никто никогда не видел. Смотри под ноги, тебя ждут сюрпризы!

Эту базу построила моя подруга Рита Реаниматор. Почитай её советы.

МРАЧНЫЙ МАТЕРИАЛ

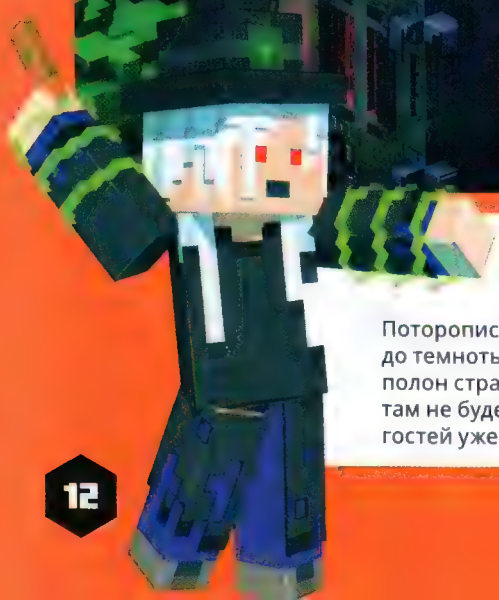
Дома ужасов хорошо строить из багровой и искажённой древесины.

ЗАТЕРЯННЫЙ ЛЕС

Под густыми кронами царит темнота. В сумраке даже днём бродят ожившие покойники.

ДУШЕВНЫЙ СВЕТ

Из окон льётся голубоватый свет – его испускают души, явившиеся из Нижнего мира.



РИТА РЕАНИМАТОР

Вестница беды

Поторопись! Я должна вернуться домой до темноты. Мой Мотель с привидениями полон страхов, ужасов и призраков. Тебе там не будет одиноко, правда, остальных гостей уже нет среди живых.

ФАНТОМЫ
Нет покоя грешным. Над головой кружат фантомы, поджидая давно не спавших путников.
ГРОМ И МОЛНИЯ
Идеальная погода для Мотеля с привидениями.
КОСТЯНОЕ ДЕРЕВО
С его ветвей свисают красные плакучие лианы.
ЖИВОЙ ЛАБИРИНТ
Сумеешь его пройти? Входи на свой страх и риск!
КЛАДБИЩЕ В ЛУННОМ СВЕТЕ

КАК ПОСТРОИТЬ

ЧАСТЬ 2

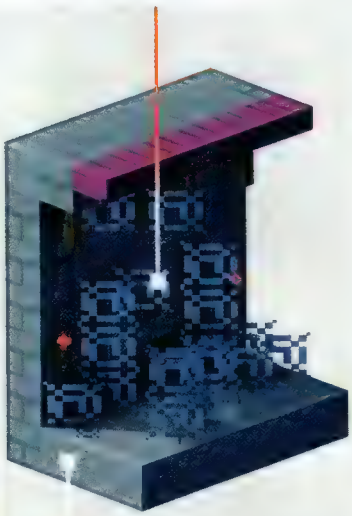
В Мотеле с привидениями гости всегда начеку. Войти и выйти – дело непростое. Моя эпическая база ждёт тех, кто не ищет лёгких путей!

КАЗЕМАТ ПРИНЦЕССЫ

Эти апартаменты названы в честь нынешней обитательницы. Принцессу и её свиту покусал зомби, и приходится держать их взаперти.

В СЕТЯХ

Паутина замедляет игрока до 15%, и на её преодоление уходит целых 13 секунд. А как же без обороны! База окружена блоками паутины по всему периметру. Паутину можно добыть ножницами.

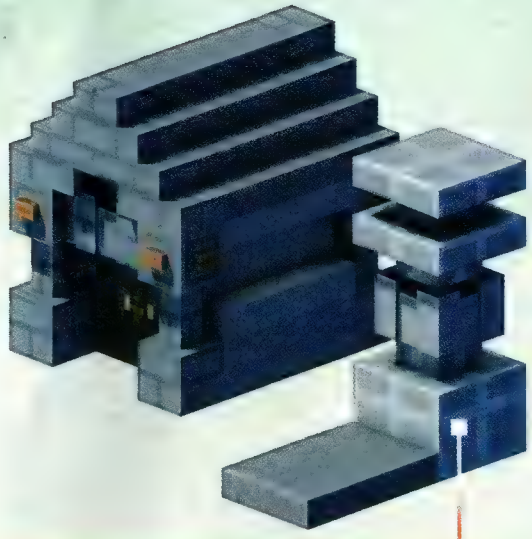


ХИТРЫЙ ХОД

Раскидай паутину неравномерно. Если не знаешь, где наткнёшься на липкий блок, пройти станет гораздо сложнее!

БОЛОТО

Чтобы мотель сливался с болотом, я построила его из замшелых камней и лиан.



УСЫПАЛЬНИЦЫ

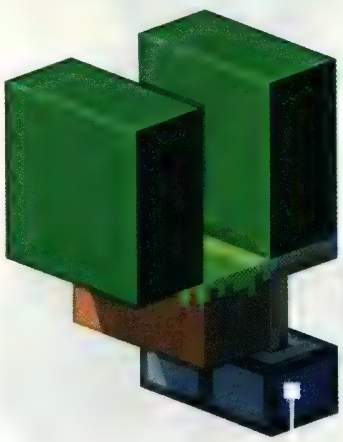
Кладбище – самое оживлённое место моей базы. Здесь заканчивают свой путь почти все гости. Место это угрюмое, под стать моему мотелю. Старые порушенные надгробия сочетаются с экстравагантными гробницами.

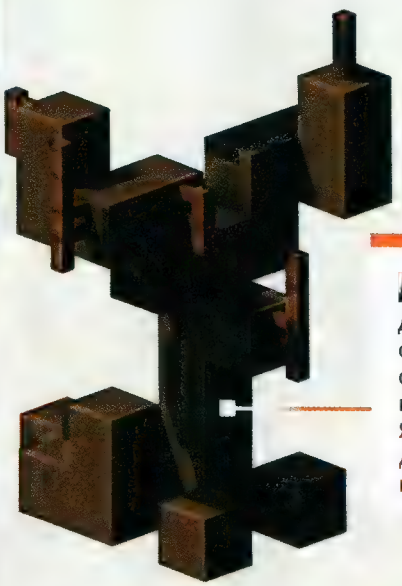
СТОЙЛА ДЛЯ СКЕЛЕТОВ

Мои постояльцы весьма необычны, поэтому и база своеобразная. В этих стойлах, например, стоят лошади-скелеты.

ГРОМ И МОЛНИЯ

Лошади-скелеты встречаются очень редко. К счастью, над мотелем часто бушуют грозы, превращая обычных лошадей в скелетов-всадников. Я быстренько прогоняю седоков и отвожу лошадей в стойла.





ТАЙНЫЕ ТРОПЫ

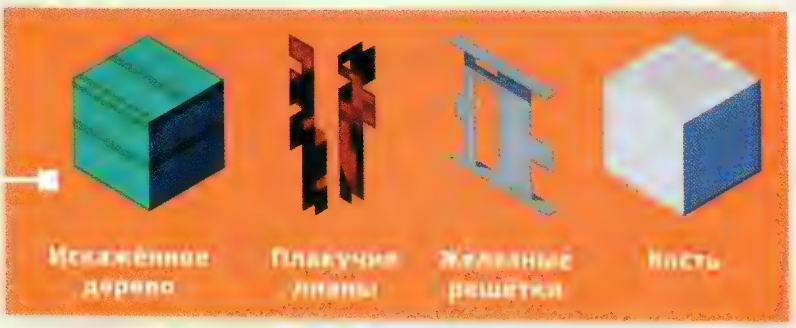
Вокруг так много ловушек, что я сочла нужным сделать парочку безопасных маршрутов. Они тщательно спрятаны, и найти их могу только я.

ДЕРЕВЬЯ

Детали, схожие с естественными, сделают базу неповторимой. Я соорудила зловещие деревья из костей и окаменелостей.

СТРОЙМАТЕРИАЛЫ

Для призрачной темы хороши ресурсы Нижнего мира. Тёмные цвета пахнут дурными предчувствиями. Для пущего эффекта окутай базу паутиной.



ВАЖНЫЕ ДЕТАЛИ

ЧАСТЬ 3

Я придумала для гостей необычные угощения и развлечения. Что может быть лучше, чем хлебнуть зелья неудачи, а затем пройтись по лабиринту страха?

СНАДОБЬЯ

Правда, смешно – спрятаться за углом и плеснуть в ничего не подозревающего игрока разлетающимся зельем? Сначала создаю настроение зельем неудачи, потом добавляю зелье слабости или тошноты.

БРЫЗГИ ВО ВСЕ СТОРОНЫ

Чтобы зелья разлетались, к обычному зелью добавляют порох. Свари и бросайся!

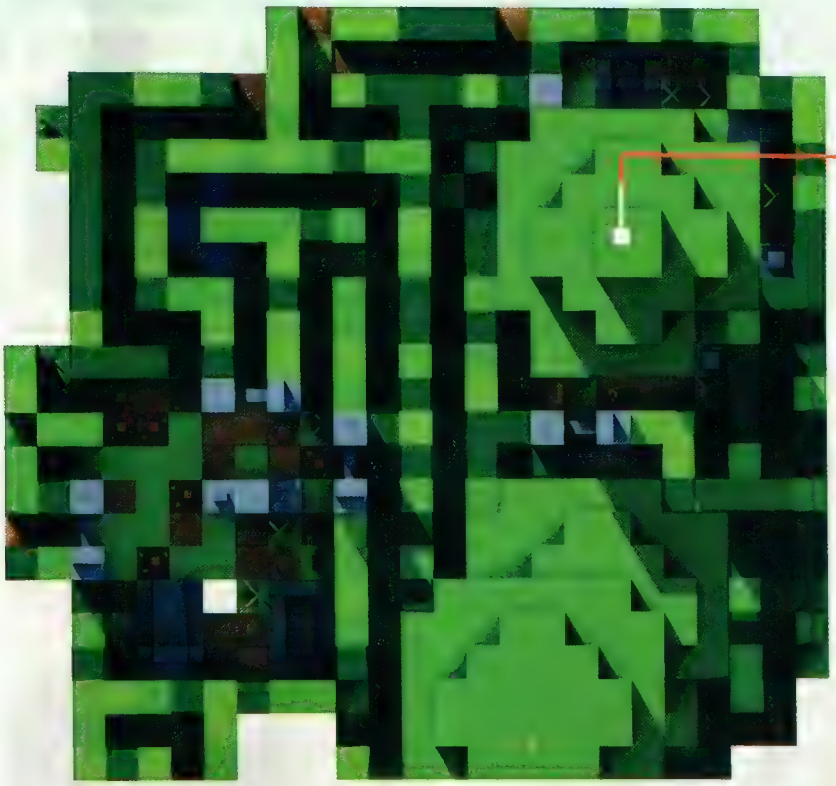
ЗЕЛЬЕВАРНЯ

На базе есть хорошо оборудованная лаборатория. Очень важно иметь неисчерпаемый источник воды. Для этого надо поставить два источника по концам жёлоба размером 3x1 блок.

АЭРОДРОМ ДЛЯ ПОЛЁТОВ С НАДКРЫЛЬЯМИ

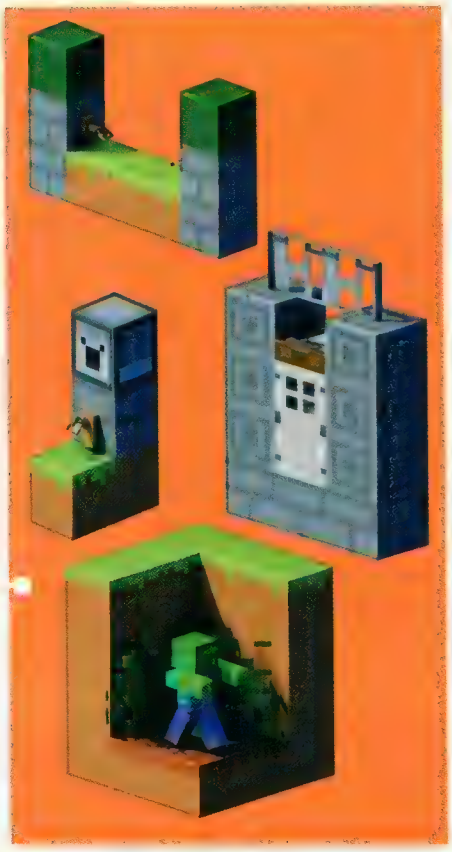
ХРАНИЛИЩЕ НАДКРЫЛЬЕВ

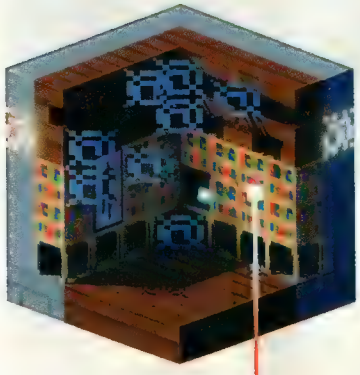
Современные ведьмы не летают на мётлах. Нынче мы путешествуем на связках фейерверков или надеваем надкрылья. Рекомендуются шлемы.



ЛАБИРИНТ СТРАХА

Хочешь повеселиться в Мотеле с привидениями? Окунись в лабиринт страха. Полы разверзаются, коридоры меняют ход, в стенах прячутся каморки... Скучно уж точно не будет!



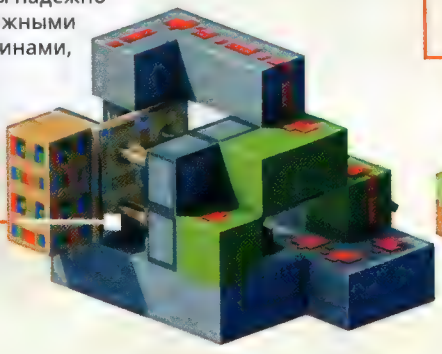


МЕХАНИКА ЛАБИРИНТА

В лабиринте установлено много ловушек и сюрпризов. Сладкие ягоды вгрызаются в ноги, натяжная проволока пускает стрелы, раздатчики льют расплавленную лаву, железные двери ведут в склепы. И многое другое!

ПОТАЙНАЯ ДВЕРЬ

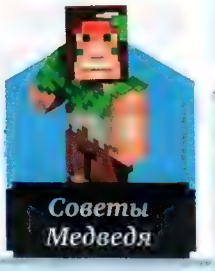
Мотель пронизан секретными коридорами. По ним я могу незаметно ходить из комнаты в комнату. Входы надёжно спрятаны за книжными шкафами и картинами, и гости ничего не заподозрят.



ОБИТАТЕЛИ СКЛЕПОВ

Каменные двери этих склепов заперты датчиками дневного света. Когда сядет солнце, пробудятся их обитатели.

ПУСТЫННЫЙ ХРАМ



Загадочный мир Подземелий открывает нам всё новые и новые тайны. Загляни в неведомый мир!

КОМНАТА С РУНОЙ

Эту комнату можно найти после победы над Архизлодеянином. Вход в неё будет спрятан в комнате, где ты найдёшь золотой ключ. Нажми на рычаг на стене комнаты, чтобы открыть проход и добраться до руны.

ОБСИДИАНОВЫЙ СУНДУК

В зависимости от сложности игры ты можешь найти несколько комнат сразу за мостом. В этих комнатах живут призыватели, которые охраняют обсидиановые сундуки. Велика вероятность, что в таких сундуках ты найдёшь какое-нибудь уникальное оружие.

КЛЮЧ

Когда найдёшь ключ, не спеши сразу же бежать к двери и открывать проход. Сначала зачисти окружающую территорию от монстров, чтобы эти чудовища не напали на тебя в пути. Если ты получишь урон, пока несёшь ключ на спине, то он сразу же спрыгнет с тебя и отправится к себе домой. Каждый раз, когда подбираешь ключ, вокруг появляются новые враги.

ЛОВУШКИ ХРАМА

Чем дальше ты пройдёшь по храму, тем больше ловушек встретишь. Огромные камни будут падать тебе на голову, пытаясь раздавить. Лезвия будут выскакивать и наносить тебе урон... Но, к счастью, монстры тоже могут попасться в эти ловушки.

ПОДЗЕМЕЛЬЯ В ХРАМЕ

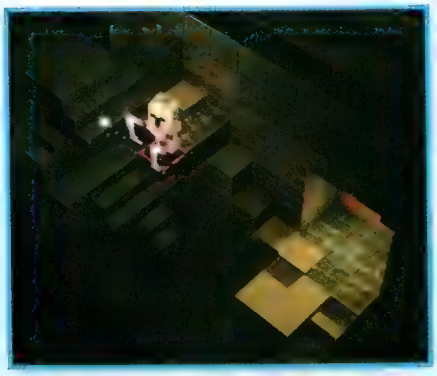
Открыв дверь золотым ключом, ты получишь доступ в коридор. Слева в этом коридоре будет спрятан проход в подземелье. Само подземелье небольшое, но в нём можно активировать три маяка и получить свиток, открывающий доступ к секретному уровню — Нижнему храму.

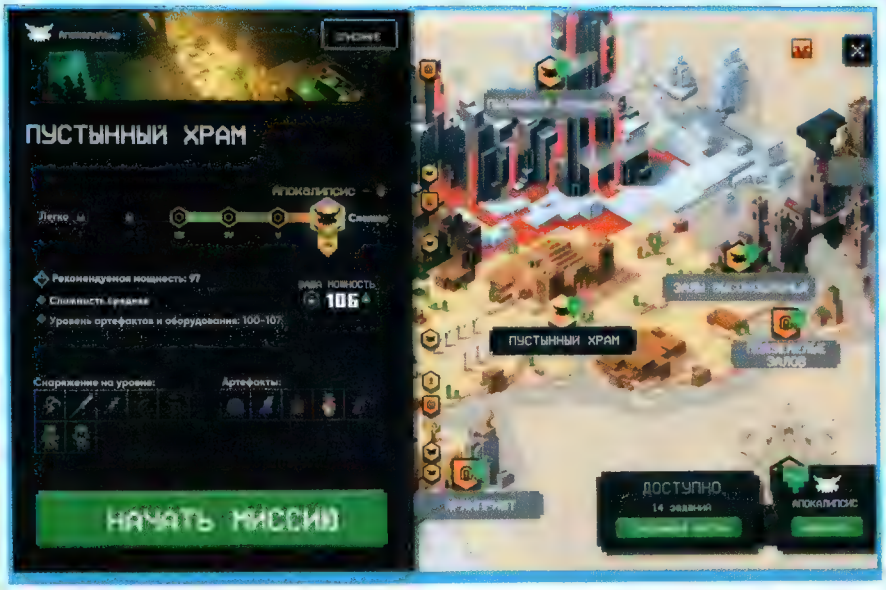
ТАЙНА ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Если уровень создался особым образом, то сразу после прохода по мосту ты можешь спрыгнуть вниз и оказаться на платформе с золотым сундуком. Если повезёт, ты получишь отличный шанс добыть новое оружие.

И СНОВА СУНДУКИ ИЗ ОБСИДИАНА

Если ты найдёшь сундук, описанный на предыдущей странице, то можешь воспользоваться ещё одним советом. Залезь на выступ и аккуратно спустись вниз. Откроется секретный проход в комнату, где будет спрятан обсидиановый сундук. Прекрасный шанс найти новое оружие!





НОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

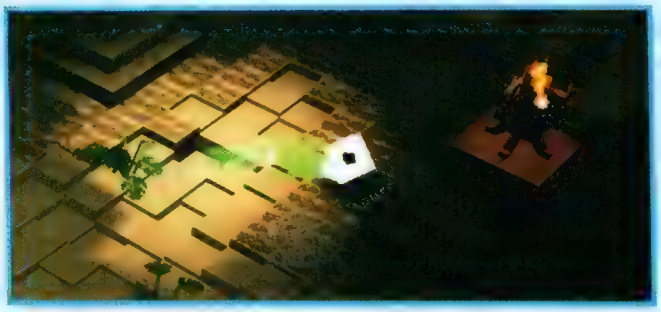
На средней сложности можно найти серп и таинственные доспехи, но какими они будут, заранее предсказать нельзя. Если повезёт, тебе попадутся доспехи, объединяющие в себе самые лучшие способности! На высокой сложности можно найти Гонг ослабления, который резко уменьшает силу атаки и защиты врагов, правда, ненадолго.

НАПРЯГИ СЛУХ!

На этой локации ты сможешь найти до четырёх золотых сундуков (их количество случайно). Каждый сундук издаёт тихий звук, помогающий тебе понять, где они спрятаны. Так что прислушайся и будь внимательнее.

БЕЗЫМЯННЫЙ

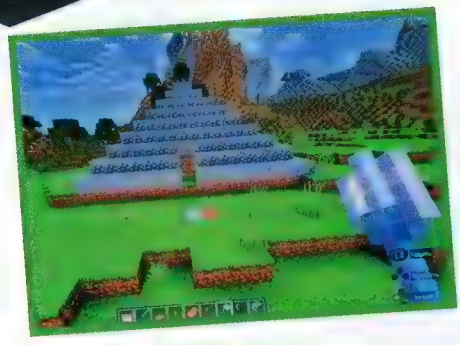
Босс этой локации — очень сильный призыватель. Он призывает скелетов с копьями, способных атаковать тебя на расстоянии. А его заклинания наносят тебе большой урон. Берегись его заклинания клонирования! Он создаёт несколько копий себя, и каждая из копий будет атаковать тебя заклинаниями, пока не исчезнет.



ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ

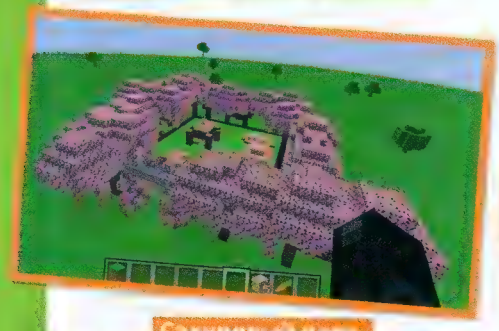
Ребята, в ваших письмах я снова нашёл много интересных построек!

Дом на дереве. Построил Макар, 9 лет.

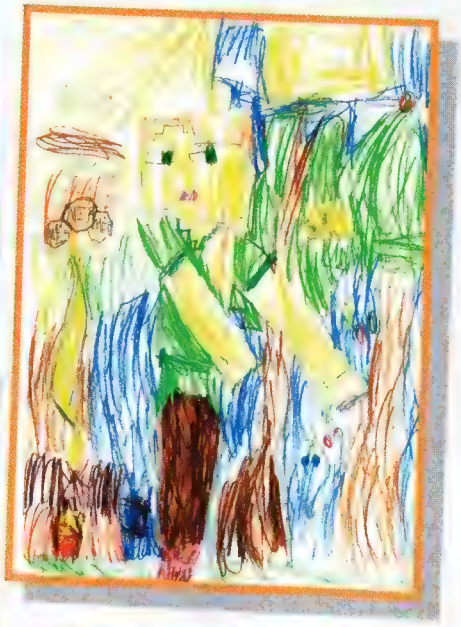


Этот храм построил Даниил из Саратова.

Артём построил целый мир. Получилось очень хорошо!



Сакуровый парк. Построил Арсений, 9 лет.



Алекс гуляет в саду. Рисунок Анастасии, 7,5 лет.

ПОНЧИКИ

Привет, Монти! Я сделал свою майнкрафт-кухню. На ней живут привиденька, огнедышащий бот и лупоглазая летучая мышь. Можешь заходить туда каждый день. Для гостей эти друзья всегда приветливые и сделают пончики для Монти.

Вадик, 5 лет.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Вадик! Обязательно загляну, спасибо! Очень хочется пончиков!

БЕДРОК

Привет, Монти! Меня зовут Матвей, мне 10 лет. Играю в «Майнкрафт» почти пять лет с друзьями. Мы не можем понять, почему бедрок нельзя сломать в выживании и почему из изумруда нельзя сделать оружие и броню. В сентябре у меня день рождения, я буду счастлив увидеть твоё поздравление. Заранее спасибо!

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Матвей! Бедрок, или коренная порода, образует основание мира. Основание должно быть очень прочным, чтобы мир не рассыпался. Поэтому бедрок нельзя сломать. А изумруд служит валютой игрового мира и используется для торговли, поэтому разработчики не стали добавлять в игру изумрудные инструменты и оружие. Поздравляю тебя с днём рождения, желаю успехов в любимой игре!

ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

КРЕМЛЬ

Привет, Монти! Меня зовут Ярослав, я живу в Новосибирске, но, когда вырасту, перееду в Москву. Я построил Кремль, тебе нравится?

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Ярослав! Очень нравится! Кремль как настоящий!

ФЛАГ «МАЙНКРАФТА»

Привет, Монти! Я хочу показать тебе флаг «Майнкрафта». Каждый цвет здесь что-то символизирует. Красный — доброту и покой. Жёлтый — разнообразие биомов. Зелёный — красоту. Синий — красивую руду.

Кирилл, 9 лет, Москва.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Кирилл! Красивый флаг и отличная идея. Хочу добавить: все цвета вместе – это символ дружбы!

АЛМАЗЫ В ШАХТЕ

Здравствуй, Монти! Меня интересует, как добыть в шахте алмазы. Высылаю тебе мой рисунок, я нарисовала себя – котика, а ещё рядом со мной сидит мой любимый питомец котёнок, который есть у меня на самом деле.

Соня, 8 лет.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Здравствуй, Соня! Алмазная руда встречается довольно редко, на глубине 15 или ниже. Добывать её надо киркой — железной или более крепкой. Желаю удачи! И передай привет котёнку!

Друзья, мне нравятся все ваши рисунки!

Рисунок Амалии, 8 лет.

Флаг «Майнкрафта».

Поделка Кости, 7 лет.

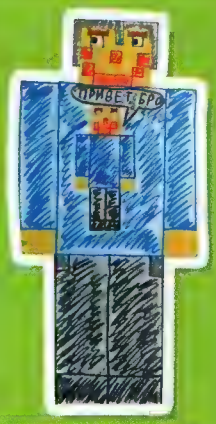
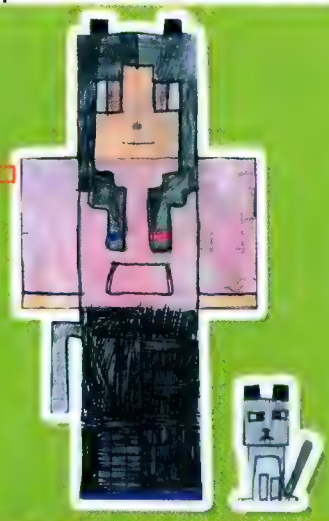


Рисунок Пети, Нижний Новгород.

Женя из Беларуси нарисовал железного голема.



НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес: info@leobooks.ru «Для Монти».

БОЛОТО

ЧАСТЬ 1

Этот биом — самый мокрый и мрачный из всех, какие я посетил в своих странствиях. Большая его часть покрыта водой, а болотная растительность в основном тёмно-зелёного цвета. В болото я пришёл в поисках хижины ведьмы, и они увенчались успехом — в самом центре биома мне удалось обнаружить искомое. Чтобы добраться до добычи, пришлось сразить ведьму и нескольких слизней.

ОКАМЕНЕЛОСТЬ

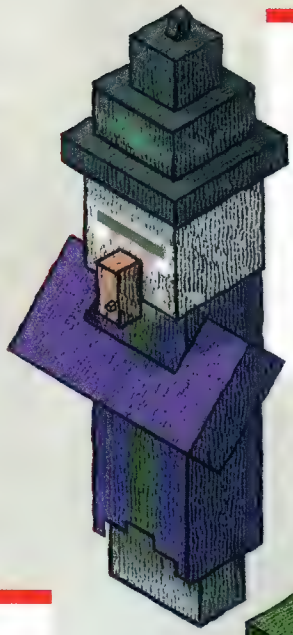
ЛИАНЫ

КУВШИНКА
СЛИЗЕНЬ
СИНЯЯ ОРХИДЕЯ
ОГРОМНЫЙ КОРИЧНЕВЫЙ ГРИБ
ХИЖИНА ВЕДЬМЫ
РЫБА
ВЕДЬМА
ОГРОМНЫЙ КРАСНЫЙ ГРИБ

БОЛОТО. НАБЛЮДЕНИЯ

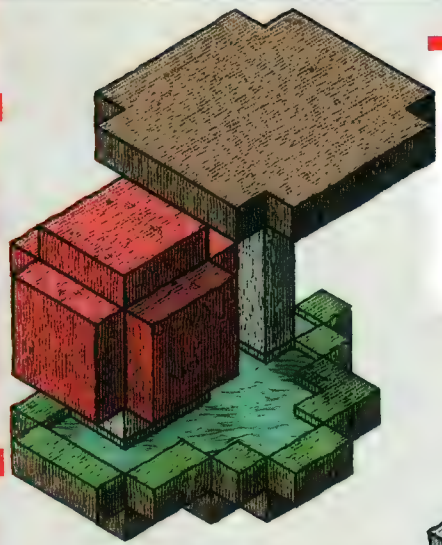
ЧАСТЬ 2

Тип: Умеренный, цветущий
Температура: 0,8
Осадки: Дождь
Разновидности: Заболоченные холмы
Опасные мобы: 8



ВЕДЬМА

С этим отвратительным мобом я повстречался, обнаружив хижину. Хихикающая ведьма забросала меня вредными зельями, и мне едва удалось победить её, расстреляв из лука.

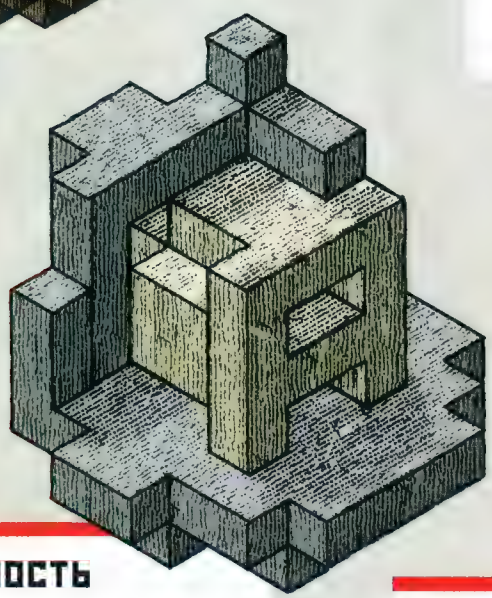


ОГРОМНЫЕ ГРИБЫ

В болотах огромные грибы возвышаются над водоёмами и добавляют мрачности этому и без того негостеприимному биому.

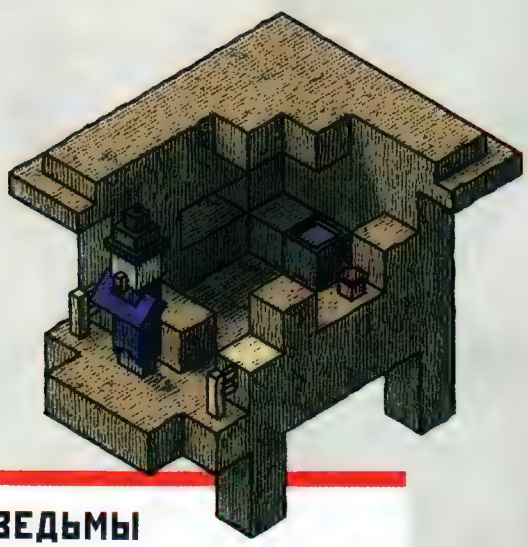
ДУБЫ

Дубы, растущие на болотах, отличаются от остальных — они покрыты лианами и могут расти как на суше, так и в воде.



ОКАМЕНЕЛОСТЬ

Неглубоко под водой я обнаружил огромную окаменелость. Отбив атаки слизней, я расставил вокруг несколько факелов и хорошенько её исследовал. Эта окаменелость оказалась даже больше тех, что я находил в пустыне! Достав кирку, я добыл костяные блоки для своей коллекции материалов.



ХИЖИНА ВЕДЬМЫ

С ведьмами мне доводилось сталкиваться и прежде, но хижину этого моба я отыскал лишь в болотах. Одолев ведьму, я осторожно вошёл в её дом, где обнаружил полный котёл зелий лечения — и зелья, и котёл тут же перекочевали в мой инвентарь.

ПРОКЛЯТЫЙ ВЕДЬМИН ДОМ

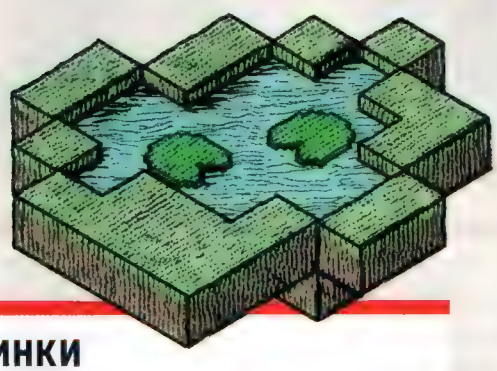
Мне так понравилась хижина ведьмы, что я решил выстроить очередное убежище именно в этом стиле. Запасшись древесиной тёмного дуба, я расчистил площадку на краю болота и приступил к строительству. Сверху убежища я оборудовал наблюдательный пункт.

ГОЛУБЫЕ ОРХИДЕИ

Эти яркие цветы отчётливо выделялись на мрачном болотном ландшафте. Я собрал несколько штук, чтобы затем сделать из них голубой краситель для предметов и блоков.

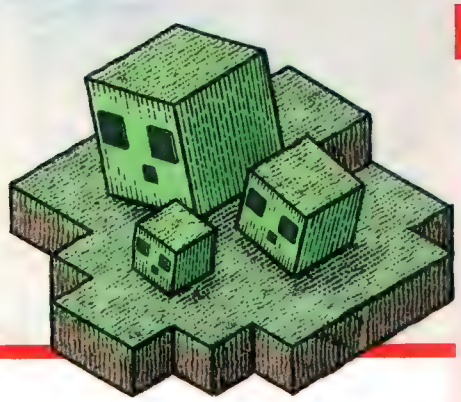
Постройка украшена лианами, чтобы вписываться в болотный антураж.

Чтобы дом не подтопило, я построил его на столбах.



КУВШИНКИ

По болотной воде плавало несколько десятков кувшинок, и я собрал их для тех случаев, когда мне понадобится сделать мост из минимума строительных материалов.



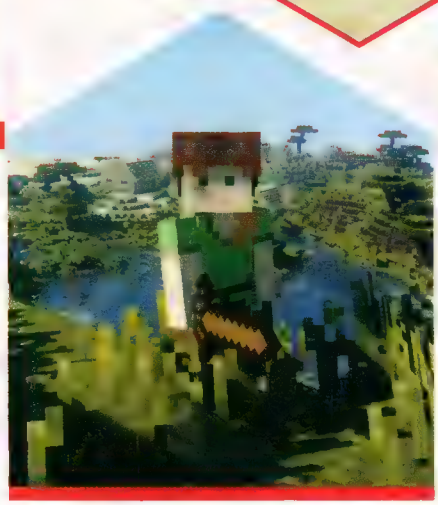
СЛИЗНИ

До экспедиции на болота слизни встречались мне только в пещерах, но, как выяснилось, именно здесь они живут в дикой природе. Большие слизни уменьшались при ударах мечом, а из самых маленьких иногда выпадала слизь — я собирал её, чтобы затем сделать лавовый крем и липкие поршни.

СРАЖЕНИЯ

ЧАСТЬ 1

Орудия, созданные специально для боя, помогут тебе оставаться в безопасности. Часто тебя будут атаковать с нескольких сторон одновременно. Так что очень важно подобрать правильную защиту и знать, какие чары можно наложить на броню и оружие.



БЕЙ, ЧТОБЫ ВЫЖИТЬ

Меч и топор — первое оружие, которое сильно повысит твои шансы на победу в бою. Разумеется, можно атаковать врагов голыми руками или с блоком в руке. Но результат будет неутешительным: ты потратишь много времени и рискуешь оказаться в окружении врагов. А врагов лучше не пускать за спину. Чем быстрее ты будешь их уничтожать, тем больше у тебя шансов на выживание.

ЗАЩИТА

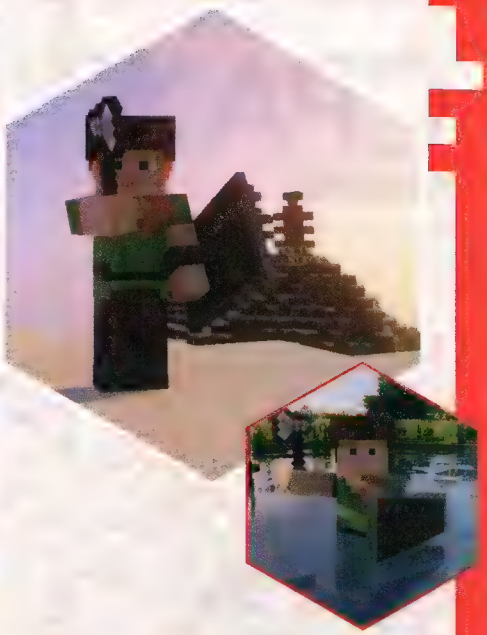
Щит способен отразить часть урона, который будут наносить враги. Кроме того, он поможет защититься от огненных шаров, которыми кидаются ифриты и гасты. Когда враг наносит удар по щиту, тот на несколько секунд опускается и перестаёт защищать тебя. Для создания щита понадобится шесть блоков досок и слиток железа. Как и у любого оружия, у щита есть шкала прочности. Можно починить износившийся щит на наковальне с помощью досок. Но иногда проще создать новый, чем чинить старый.

МОЩНОСТЬ

Когда ты ударяешь по врагу, мощность оружия увеличивается. В зависимости от степени изношенности оружие набирает мощность быстрее или медленнее. Если ты наносишь удар, пока оружие не полностью заряжено, он получится не таким сильным. А при игре на консоли шкала мощности вообще отсутствует. Можно устроить жаркие сражения!

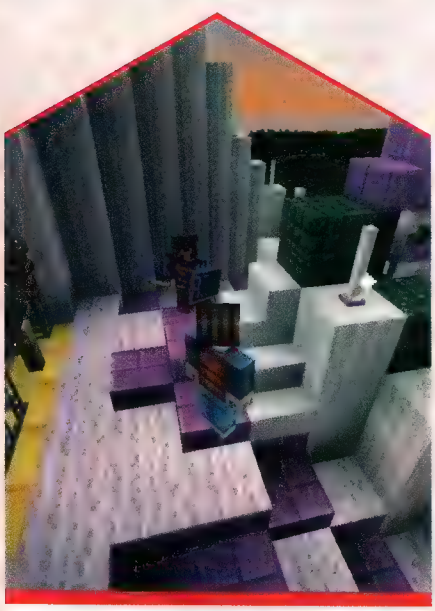
МЕЧ И ЛУК

Взяв лук вместо щита, можно пускать стрелы и атаковать мечом одновременно. Очень полезный трюк для тех, кто хочет атаковать цель на расстоянии и в то же время защищаться от приблизившихся врагов. Но этот трюк не сработает, если взять вместо щита не лук, а меч.



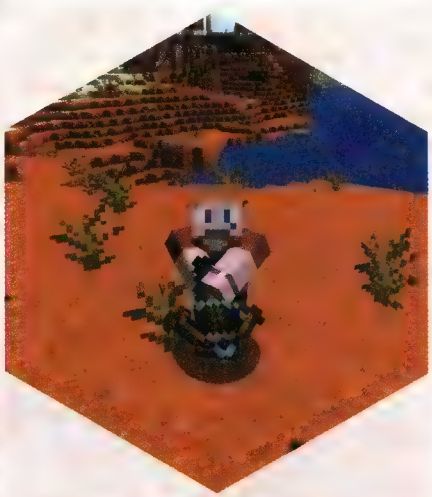
ТОПОР

У железного, каменного или алмазного топора очень мощная атака (9 очков здоровья). Но во время сражения бьёт он достаточно медленно. Алмазный топор будет бить немного быстрее, чем каменный или железный. У топора из незерита мощность атаки ещё больше — 10 очков.



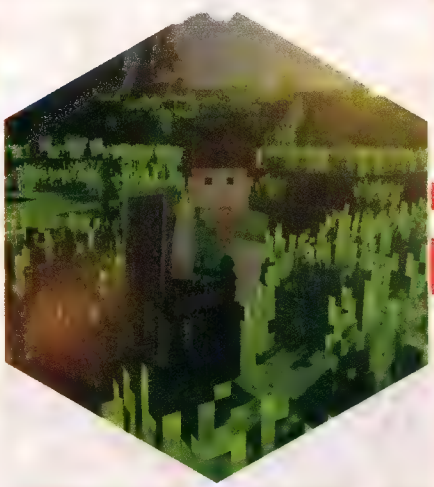
ТОЛКАЙСЯ!

Во время игры можно столкнуться с другим игроком. Если не хочешь вступать в открытый бой, можно просто подойти и толкнуть его. Это очень распространённый приём в сражениях между двумя игроками. Так что толкайся сколько хочешь!



АРБАЛЕТ

Для арбалета понадобятся натяжной датчик, две нити, железный слиток и три палки. Если в деревне есть лучник, то он с вероятностью 50% будет готов продать тебе арбалет за три изумруда. Это оружие можно найти, сражаясь с разбойниками или обыскивая их аванпосты. Вместо стрел можешь стрелять фейерверками. Для этого возьми в одну руку арбалет, в другую — фейерверки, а потом стреляй.



СМЕНА РУК

Нажав клавишу F, можно переложить предметы из левой руки в правую и наоборот. Это пригодится в бою, когда понадобится быстро использовать неактивный предмет, лежащий в левой руке. Ты всегда можешь поменять значение клавиш в настройках.

СРАЖЕНИЯ

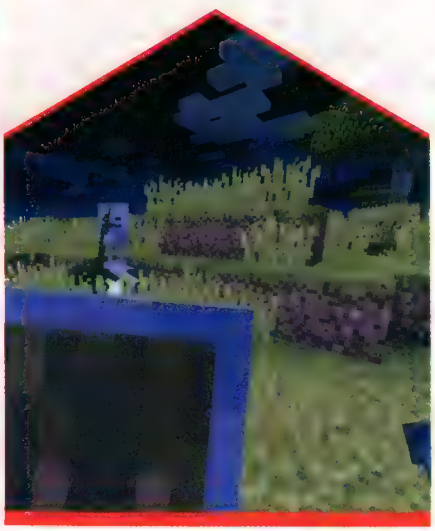
ЧАСТЬ 2

ДОРОГУ РАКЕТАМ!

Огненный шар, выпущенный шалкером, исчезнет, как только коснётся какого-нибудь блока, существа или тебя. Его выстрел может долго преследовать тебя, если ты, например, убегаешь от него по открытой местности. Чтобы уничтожить ракету шалкера, можно ударить по ней (даже голыми руками).

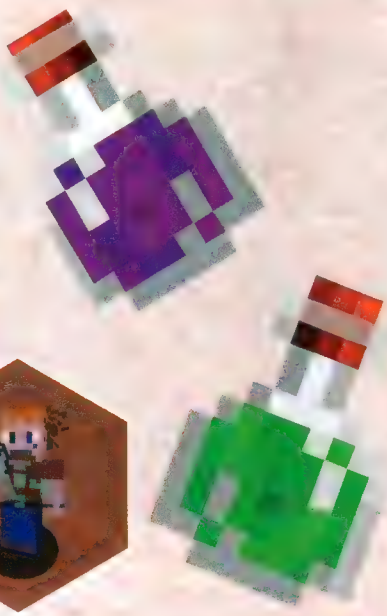
БРОСАЙ ЗЕЛЬЕ

Левая рука нужна тебе не только для того, чтобы держать щит. Можно положить оружие в правую руку, а в левую взять разлетающееся или оседающее зелье и швырять его во врагов. Но не забывай: когда ты бросишь зелье, левая рука окажется пустой, даже если у тебя в инвентаре несколько зелий.



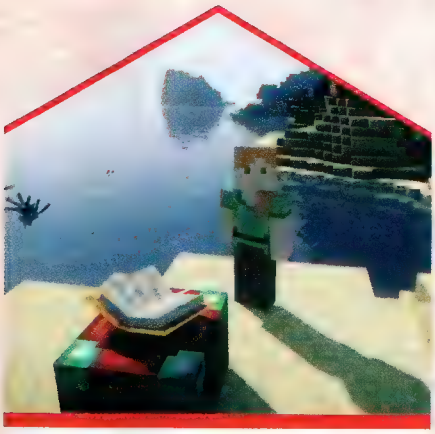
ПОЛУЧИ ОБРАТНО!

Если ты носишь щит, то стрелы скелета или другого игрока будут отскакивать от него. Они отлетят не слишком далеко, но могут попасть в других врагов, находящихся поблизости.



БИТЬ И ПИТЬ

Оседающие или разлетающиеся зелья можно не только бросать во врагов. Ты тоже можешь их пить. Если у тебя с собой есть ведро молока, оно поможет снять эффект зелья (например, если кто-нибудь кинул в тебя зелье слабости). Помни, зелье может спасти тебе жизнь!



ОЧАРОВАТЕЛЬНО!

Наложение чар на оружие — очень полезное умение, особенно на сложном уровне в режиме выживания. Можно сразу зачаровать оружие на специальном столе, но лучше создать книги и зачаровать их. Так ты будешь лучше знать, какие именно чары накладываются на твои предметы.

НАКОВАЛЬНЯ

С помощью наковальни можно создать более мощные чары или объединить несколько чар на одном орудии. Отменить наложенные чары нельзя, даже если положить зачарованный предмет на стол зачарования.

БИБЛИОТЕКА

Поставь возле стола зачарования книжные полки. Это поможет увеличить мощность накладываемых чар. Наковальня и книги сделают чары ещё сильнее (но это не всегда возможно).

ЧТЕНИЕ — ЛУЧШЕЕ УЧЕНИЕ!

Чтобы увеличить уровень чар на книге, положи на наковальню две книги с одинаковыми или разными заклинаниями. В итоге ты получишь новую книгу, зачарованную сильнее обеих исходных.

НЕИССЯКАЕМЫЕ СТРЕЛЫ

На некоторые виды оружия ближнего боя и на лук можно накладывать особые чары. Одно из самых востребованных заклинаний для лука — «бесконечность». С его помощью тебе больше не придётся создавать стрелы. Если есть хоть одна стрела, ты можешь выпускать её снова и снова.

ПРОЧНОСТЬ

Чары прочности уменьшают скорость износа оружия. Когда у тебя появится оружие со всеми необходимыми чарами, добавь к нему чары прочности, и оно прослужит дольше. А если это оружие из алмазов или незерита, то такая экономия просто необходима!

СРАЖЕНИЯ

ЧАСТЬ 3

СТОЛ КУЗНЕЦА

Чтобы твоё оружие стало незеритовым, надо обратиться к кузнецу. Разумеется, кузнец должен жить в деревне. Стол для кузнеца сделать очень легко — из четырёх блоков досок и двух слитков железа. Самое сложное в ковке незеритового оружия — это найти незерит!

ПРОЧНОСТЬ

Броня уменьшает урон, который наносят тебе монстры и другие враги. Алмазная броня и броня из незерита по сравнению с другими обладают большей прочностью и ещё лучше защищают тебя от урона. Алмазная броня даёт дополнительно 8 очков защиты. А если ты превратишь её в незеритовую, то получишь ещё больше защиты — 12 очков.

БОЛЬШОЙ УЛОВ

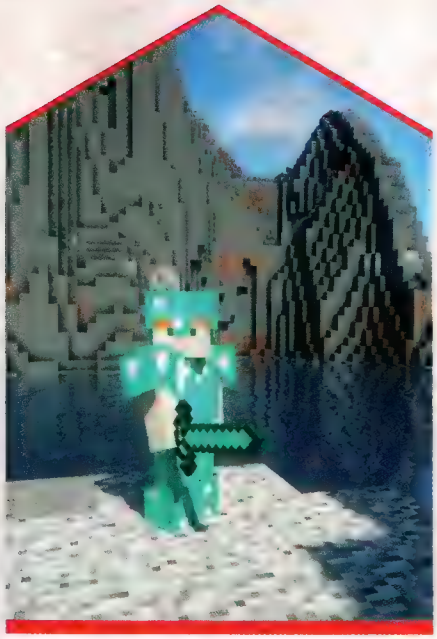
Когда ты убиваешь монстра, из него выпадают предметы. Если на оружие наложены чары добычи, то выпадет больше предметов (или более ценные предметы). Максимальный уровень этих чар — второй, и их можно наложить только на меч. Так что примени их как можно скорее.

ОТДАЧА

Чары отдачи и отбрасывания накладываются на меч и на лук соответственно. Зачарованные лук и меч отталкивают твоих врагов дальше от тебя. Эти чары можно прокачать до второго уровня. Игроки многопользовательских режимов любят эти чары и используют их при сражениях на аренах, расположенных очень высоко, где игрока надо подбросить или оттолкнуть как можно дальше.

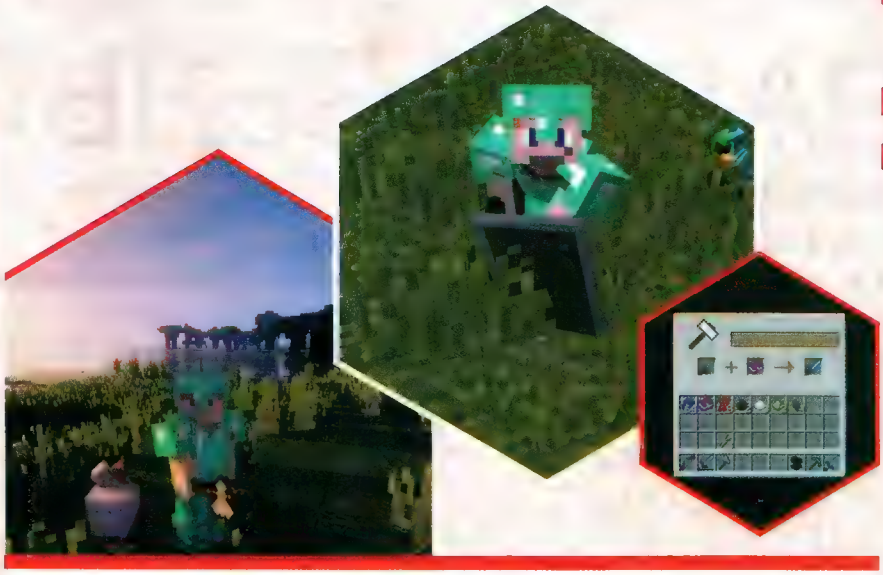
ДВА В ОДНОМ

С помощью наковальни можно объединить зачарованные предметы в один новый, содержащий в себе чары обоих исходных. Это позволяет повысить уровень чар на предмете. Например, объедини два меча с чарами остроты уровня 3, и получишь меч с чарами остроты 4-го уровня. Чтобы объединить чары и отремонтировать предмет, понадобятся очки опыта. Перерабатывай предметы!



А КАК ЖЕ БРОНЯ?

Сражения — это не только атаки! Нужно подумать и о броне, ведь её тоже можно зачаровать. Особенно важно наложить чары перед сражениями с сильными монстрами. Чары огнеупорности и взрывоустойчивости не раз спасут тебе жизнь в боях с ифритами, гастами или криперами. Никогда не забывай про броню! Иначе быстро пожалеешь об этом.



ШАГ НАЗАД

Этот трюк я подсмотрел у игрока Pikaman76. Его принцип прост: с помощью определённых чар ты сможешь чаще атаковать врагов топором. Для этого понадобится меч с чарами отдачи и топор. Начни бой с атаки топором. После этого поменяй его на меч, удар которого отбросит врага на пять блоков. Даже если удар будет слабым и не попадёт точно в цель, чары на мече сработают, и противник отступит. Смени меч обратно на топор. У тебя есть время, чтобы приготовиться и нанести мощный удар. Для использования такой тактики потребуются тренировки. Эта мощная техника сработает, даже если у твоего врага есть щит. Ты сможешь повредить его щит, и противнику придётся менять тактику боя.

КНИГА

Чтобы создать книгу, потребуется всего лишь три листа бумаги и кожа. У тебя не будет проблем с поиском этих ресурсов, если ты выращиваешь сахарный тростник и разводишь коров. Приготовь несколько книг, они пригодятся для зачарования.

ПРОЖАРКА

«Заговор огня» — очень полезные чары. Они не просто поджигают твоих врагов. Если ты применишь оружие с этими чарами на животном, то сразу получишь жареное мясо! Больше не нужны печь и уголь. Классно!

НЕ ТАК УЖ И БОЛЬНО

Чары невесомости можно наложить только на сапоги. Эти чары уменьшают урон от падения. Можно прокачать чары до 4-го уровня. Возьми с собой зачарованные сапоги, они пригодятся, например, для исследования города Края.

ВАРИМ ЗЕЛЬЯ

ЧАСТЬ 1

Чары дают тебе защиту и усиливают возможности, но есть и другие пути. Ты можешь сварить разнообразные зелья, и они дадут преимущество в бою или наведут страх на несчастного противника.

ЧТО НУЖНО

Прежде всего нужна варочная стойка. Её можно найти в деревенских церквях, в иглу и на кораблях Края, а можно сделать из огненного стержня и трёх блоков булыжника или чернокамня. А ещё вот что:

Стеклянные колбы, куда наливается зелье.

Огненный порошок — топливо для варочной стойки. Его хватает на 20 порций зелья.

Котлы — из них можно наполнять колбы водой, хотя сгодится и любой другой источник.

Другие предметы добавляют зельям различные эффекты.

ВАРОЧНАЯ СТОЙКА НА ДИСПЛЕЕ

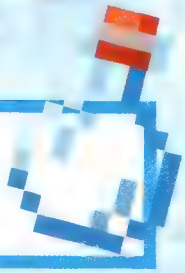
Когда ты работаешь с варочной стойкой, появится вот такое окно.

Слот для огненного порошка. При варке зелья порошок будет мерцать и испускать пузыри.

Сюда положи ингредиент, который хочешь добавить к зелью. Он попадёт в три колбы и изменит свойства налитого в них зелья.

Сюда ставятся колбы с водой или зельем. Можно установить до трёх одновременно.

ОСНОВЫ ЗЕЛЬЕВАРЕНИЯ

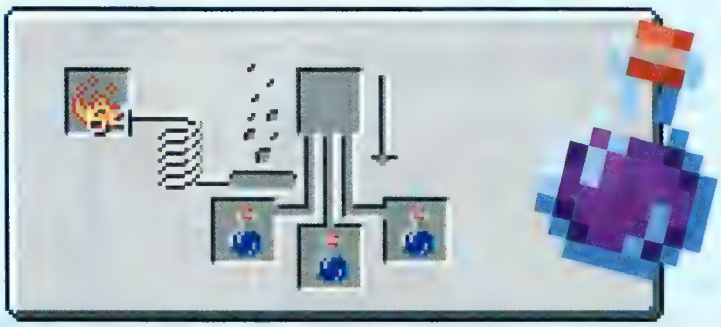


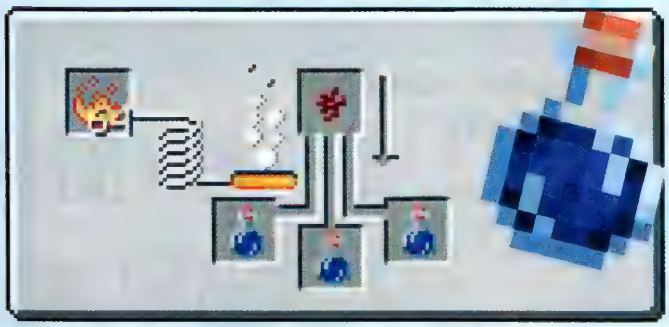
1

Первым делом наполни колбы водой из котла или любого источника воды.

2

Поставь колбы в три слота и насыпь огненного порошка в слот для горючего.



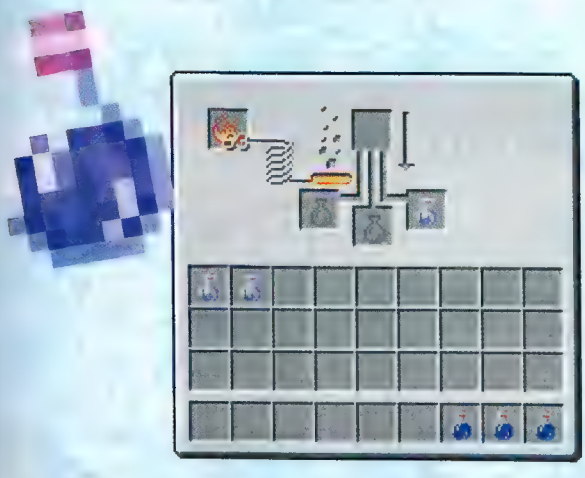


3

Затем положи в слот для ингредиентов нарост Нижнего мира и свари три порции грубого зелья. Оно станет основой для большинства зелий.

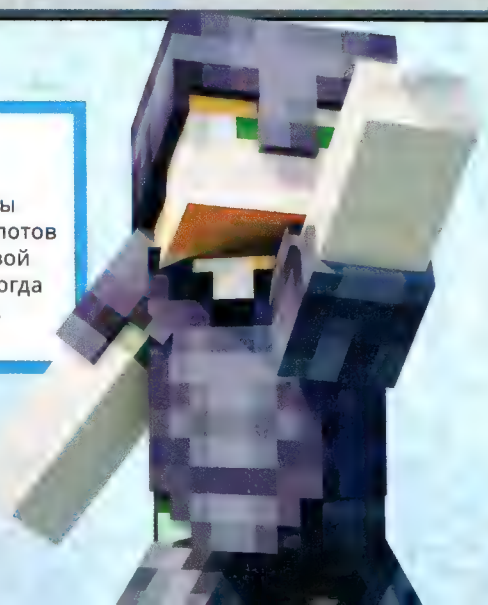
4

Теперь можно добавить различные эффекты. Оставь грубое зелье на своём месте и положи в верхний слот немного сахара. Подожди немного — и грубое зелье превратится в зелье быстроты.



5

Достань колбы с зельем из слотов и положи в свой инвентарь. Когда понадобится, выпей их.



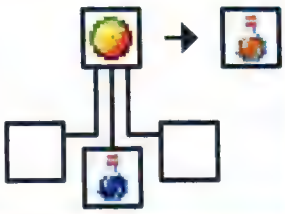
МОЩНЫЕ СНАДОБЬЯ

ЧАСТЬ 2

Какое чародейское снадобье ты захочешь сварить? Что оно сделает — вылечит или навредит, поднимет или уронит? Посмотри на этот список и выбери зелье, какое нравится. В основе почти всех рецептов лежит грубое зелье.

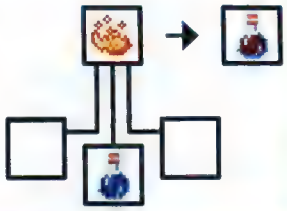
ЗЕЛЬЕ ОГНЕСТОЙКОСТИ

Тебе не нанесут урона огонь, лава, магма и огненные шары.



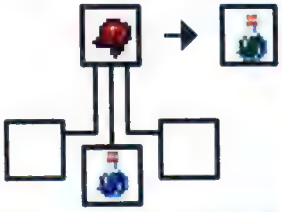
ЗЕЛЬЕ СИЛЫ

Увеличивает твою силу в ближнем бою — с оружием или без.



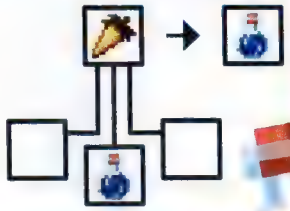
ЗЕЛЬЕ СЛАБОСТИ

Уменьшает силу рукопашной атаки. Ставь в слоты колбы с водой, а не с грубым зельем.



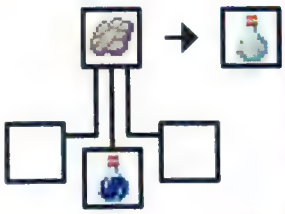
ЗЕЛЬЕ НОЧНОГО ЗРЕНИЯ

Позволяет видеть в темноте почти так же, как днём.



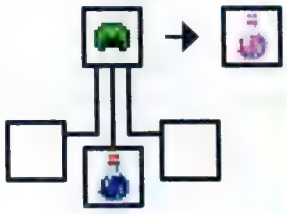
ЗЕЛЬЕ МЕДЛЕННОГО ПАДЕНИЯ

Игрок падает медленно и не получает урона при падении.



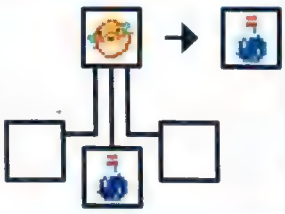
ЗЕЛЬЕ ЧЕРЕПАШЬЕЙ МОЩИ

Игрок движется медленнее, но получает меньше урона.



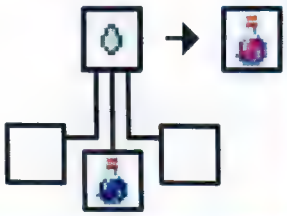
ЗЕЛЬЕ ПОДВОДНОГО ДЫХАНИЯ

Позволяет игроку дольше оставаться под водой.



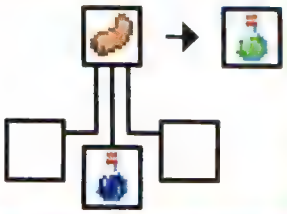
ЗЕЛЬЕ РЕГЕНЕРАЦИИ

Во время действия постепенно восстанавливает здоровье.



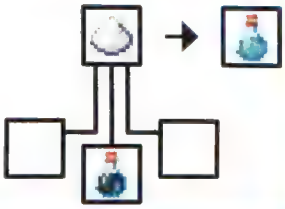
ЗЕЛЬЕ ПРЫГУЧЕСТИ

На короткое время даёт способность высоко прыгать.



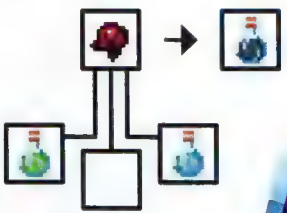
ЗЕЛЬЕ УСКОРЕНИЯ

Позволяет игроку двигаться быстрее и увидеть мир шире.



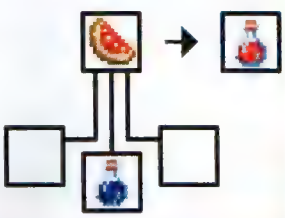
ЗЕЛЬЕ ЗАМЕДЛЕНИЯ

Замедляет движения врага.



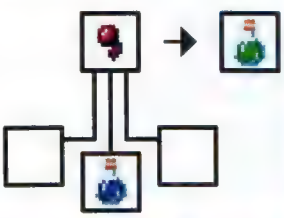
ЗЕЛЬЕ ИСЦЕЛЕНИЯ

Мгновенно восстановит немного здоровья.



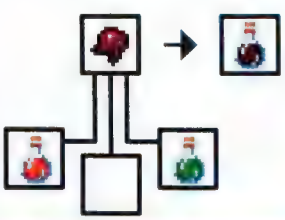
ЗЕЛЬЕ ОТРАВЛЕНИЯ

На некоторое время вызывает медленную потерю здоровья.



ЗЕЛЬЕ СЛАБОСТИ

Мгновенно наносит урон врагу.



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- Колба с водой
- Лавовый крем
- Приготовленный паучий глаз
- Мембрана фантома
- Иглобрюх
- Огненный порошок
- Золотая морковь
- Черепаший шлем
- Слеза гаста
- Кроличья лапка
- Сахар
- Сверкающий ломтик арбуза
- Паучий глаз

ПОЛЕВАЯ МАСТЕРСКАЯ

ЧАСТЬ 1

Полевая мастерская — это временное строение, которым пользуются при работе над большим зданием. Их надо сооружать из легкодоступных блоков, например древесины, чтобы сберечь редкие блоки для основной стройки.

НОВЫЙ ДОМ

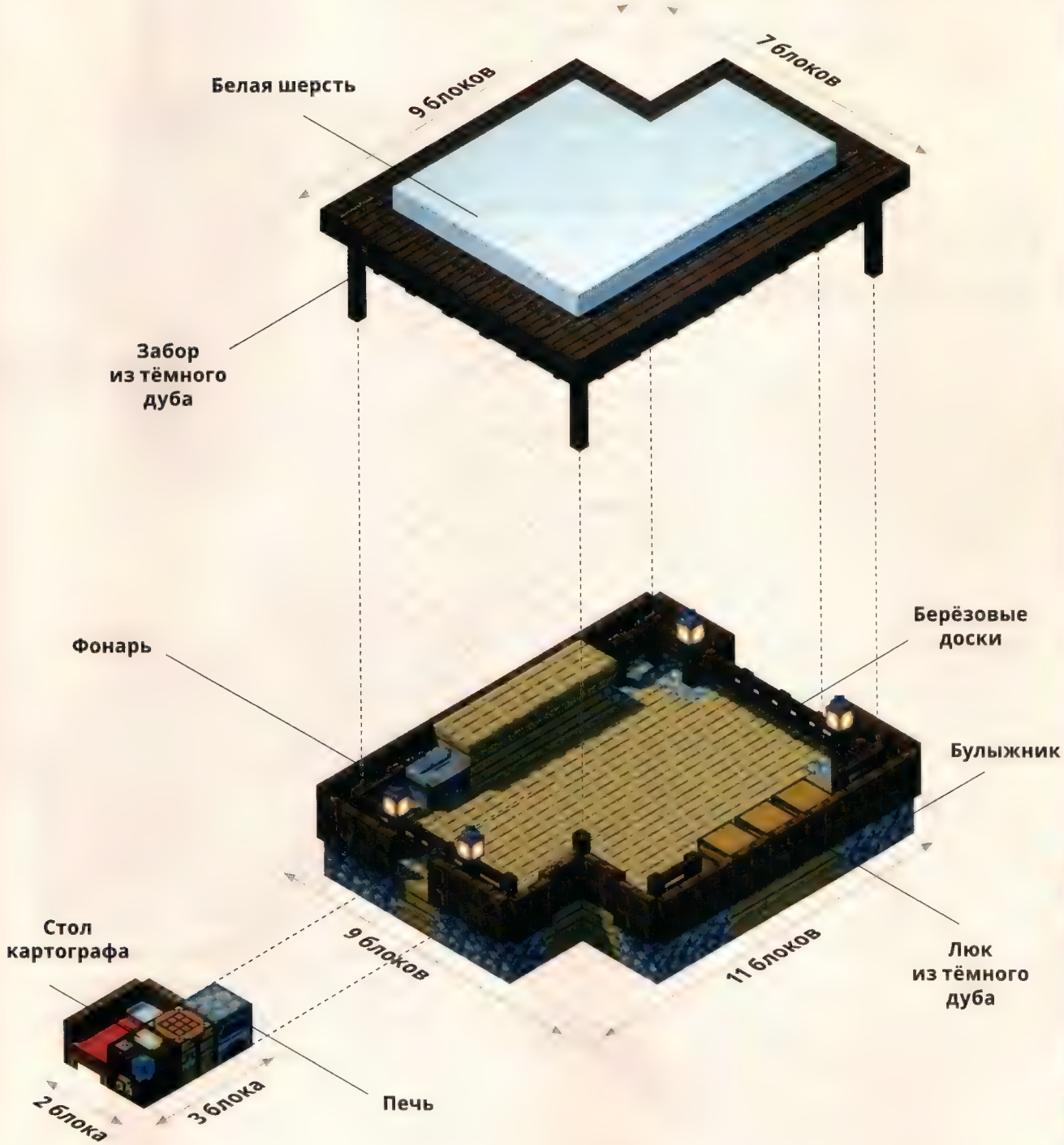
Если забредёшь далеко от своей основной базы, советуем поменять точку возрождения.
Это сбережёт немало времени на путешествия. Поставь в мастерской кровать и переночуй на ней.

СЛОЖНОСТЬ ★★☆☆☆

30 мин.

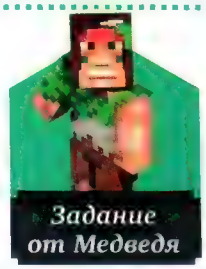
СОВЕТЫ СТРОИТЕЛЮ

Поставь мастерскую возле стройплощадки и установи внутри рабочие блоки, например верстак. Они, скорее всего, понадобятся, чтобы получить множество блоков в разных вариантах для основной стройки.



ОХОТА НА ВЕДЬМУ

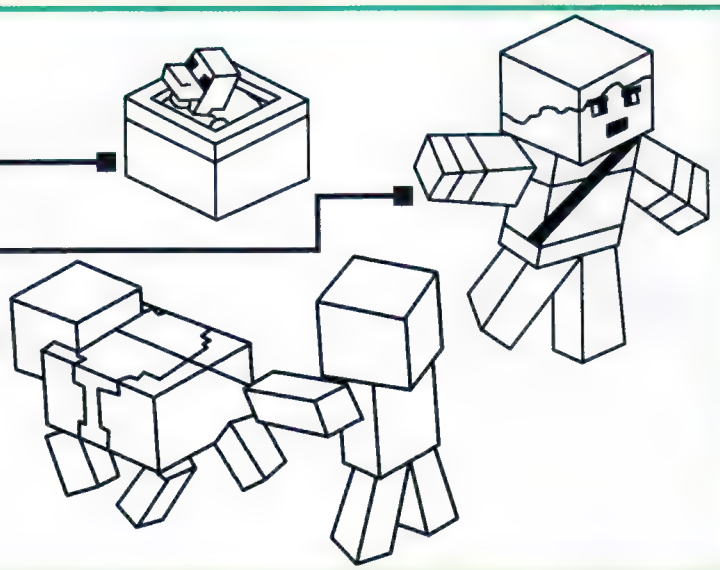
У Зои важное задание. Она решила найти и победить ведьму. Но где же её искать? Зоя несколько суток шла по следу этого злобного моба и наконец добралась до мрачного болота. Помоги ей поймать ведьму! Но будь осторожнее — наступает ночь, на охоту выходят разбойники и таинственные фантомы.



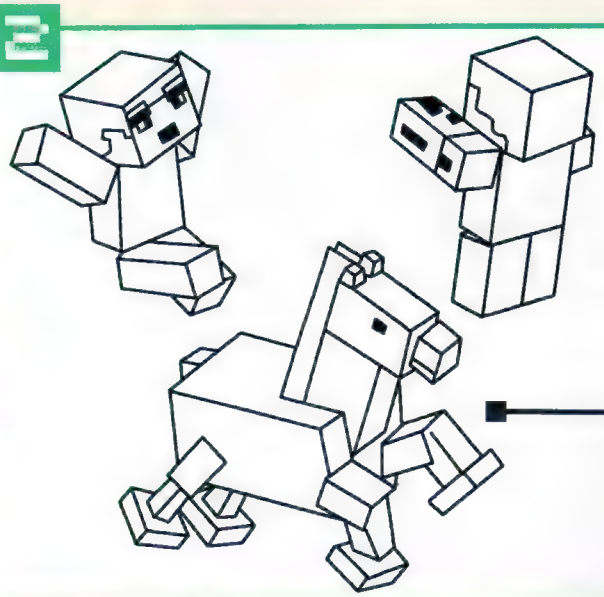
А ещё мы собрали самые невероятные слухи о том, что в этих местах прячутся редчайшие мобы. Попробуй отыскать и их тоже на следующих страницах!

1 ВЕДЬМА НА БОЛОТЕ

- ☐ Курица в котле
- ☐ Слизень взбирается по лестнице
- ☐ Игрок прыгает по кувшинкам
- ☐ Бетонная статуя ведьмы
- ☐ Игрок выгуливает свинью
- ☐ Три слизня сидят друг на друге



2 ВЕДЬМА НА РАВНИНЕ



- ☐ Зомби выламывает дверь в деревенском доме
- ☐ Лошадь сбрасывает игрока
- ☐ Лошадь лягает статую крипера
- ☐ Ребёнок-житель едет верхом
- ☐ Лошадь с ожерельем из цветков
- ☐ Знак «Ведьмы запрещены»

ЗОЯ

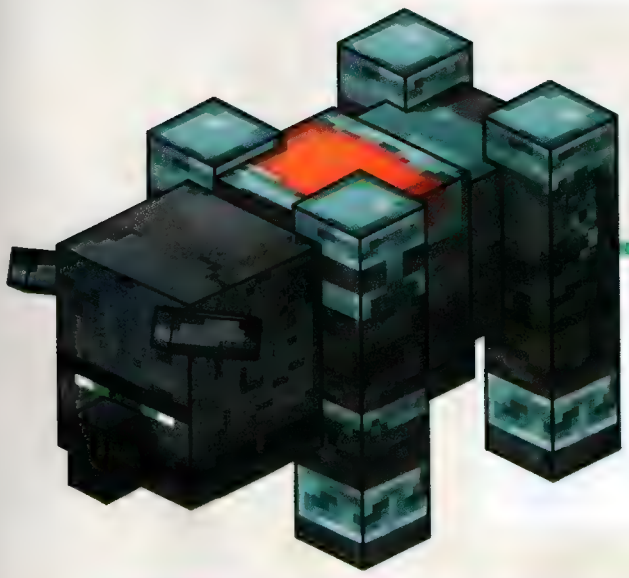
Зоя — большой специалист по Верхнему миру, а Нижний считает слишком опасным. Она давно хотела сделать в доме освещение из светокамня, но раздобыть его в Верхнем мире можно, лишь одолев ведьму. И вот Зоя решила выследить одну из них — быть может, удача улыбнётся, и та выронит светящуюся пыль!

ВЕДЬМА

Эта ведьма изрядно замучила деревни набегами, к тому же частенько охотится на добытчиков руды прямо в шахтах. Метая свои разлетающиеся зелья, ведьма причинила окружающим много неприятностей, а значит, кроме добычи, Зоя получит благодарность от жителей Верхнего мира. Правда, для начала ведьму нужно отыскать!

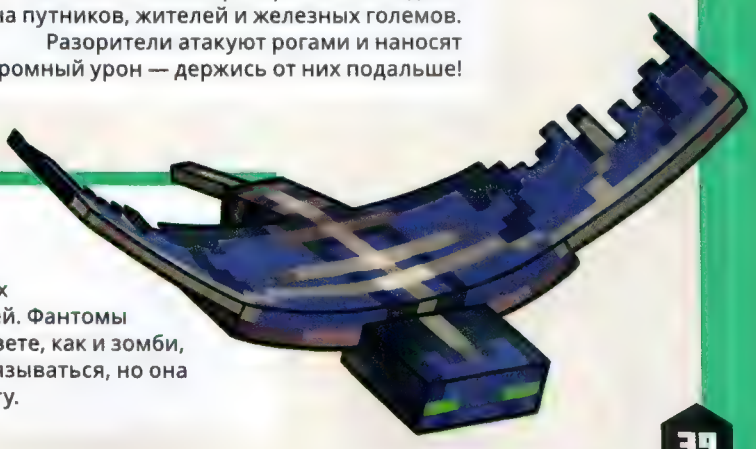
РАЗБОЙНИК

Преступники, вооружённые арбалетами, нападают на путников, на деревни и даже на железных големов. Если разбойник промахнётся и попадёт в агрессивного моба, начнётся драка. Судя по слухам, один из них укрылся где-то здесь.



РАЗОРИТЕЛЬ

Чудовищных размеров зверь помогает разбойникам при набегах на деревни. Как и их хозяева, разорители нападают на путников, жителей и железных големов. Разорители атакуют рогами и наносят огромный урон — держись от них подальше!

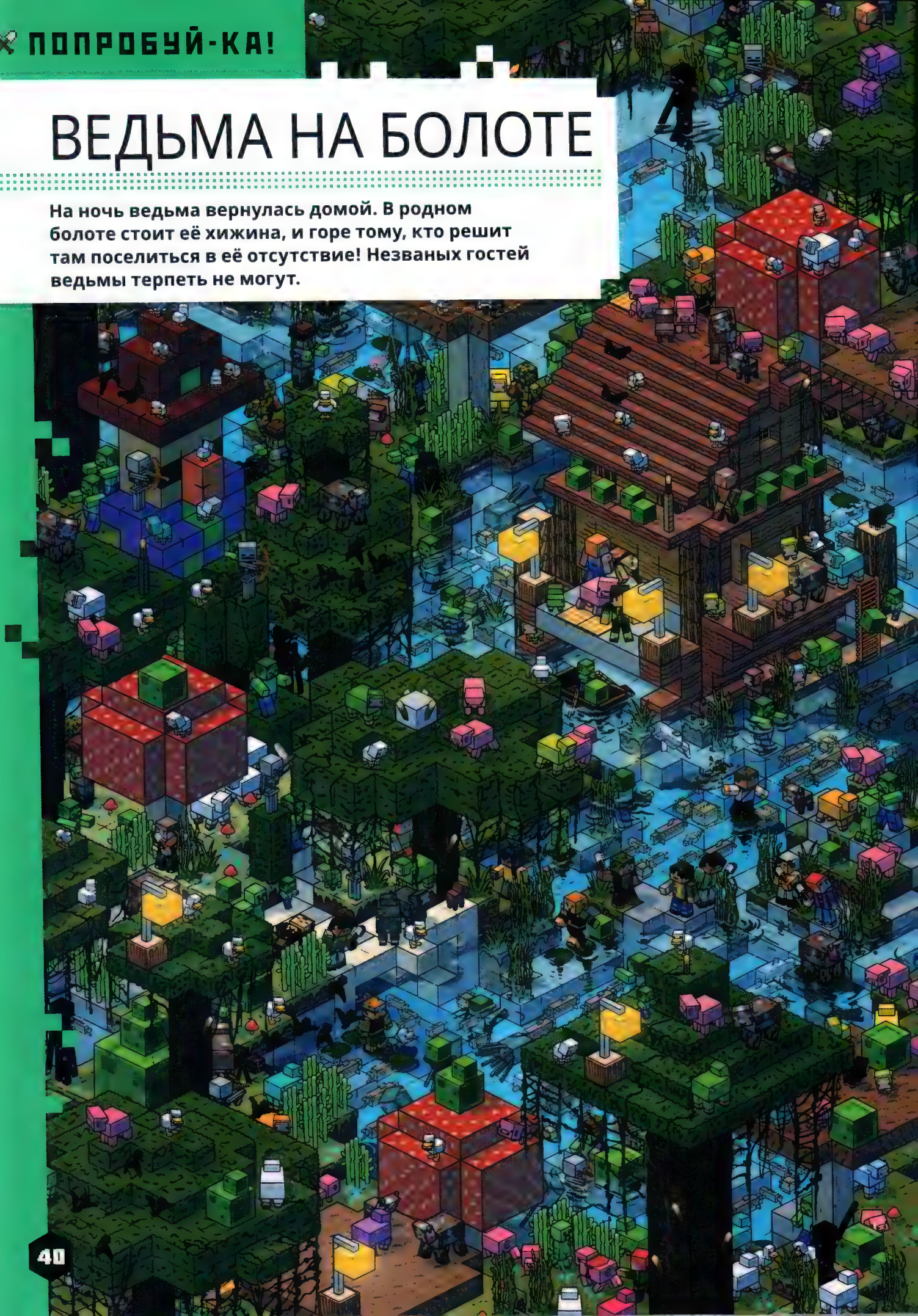


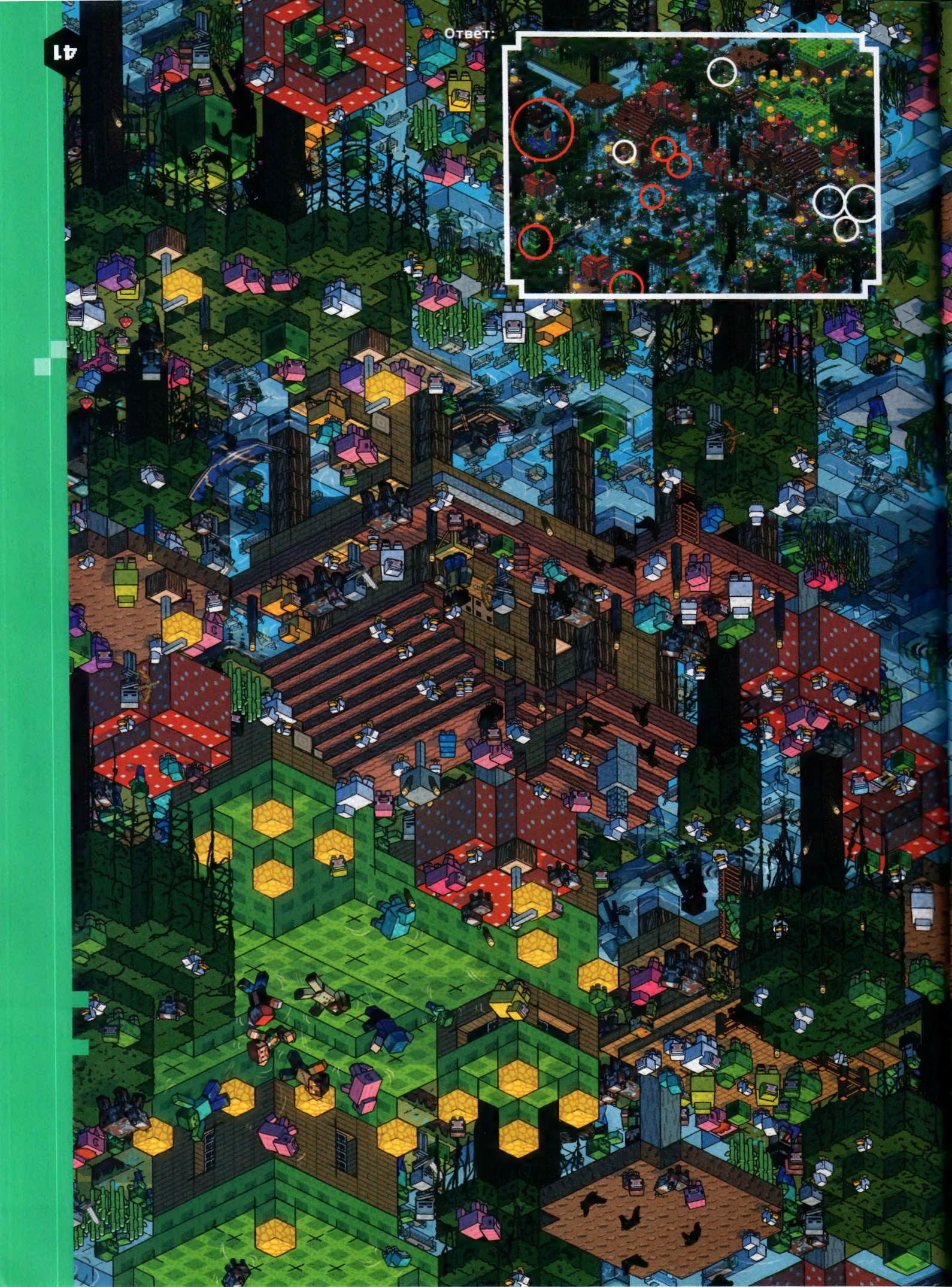
ФАНТОМ

Эта жутковатая летающая нежить парит в небесах и нападает на игроков, не спавших несколько дней. Фантомы активны только ночью и сгорают на солнечном свете, как и зомби, и другая нечисть. Зоя предпочла бы с ними не связываться, но она давно не спала, а значит, фантомы вышли на охоту.

ВЕДЬМА НА БОЛОТЕ

На ночь ведьма вернулась домой. В родном болоте стоит её хижина, и горе тому, кто решит там поселиться в её отсутствие! Незваных гостей ведьмы терпеть не могут.




Ответ:

ВЕДЬМА НА РАВНИНЕ

Вот-вот наступит утро, и ведьма отправилась в соседний биом. Должно быть, заприметила там деревню и вознамерилась разогнать мирных жителей и завладеть их пожитками.

Ответ:

ОФОРМИ ПОДПИСКУ!

МАЙНКРАФТ

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ» – **ПА971**
А ТАКЖЕ НА САЙТЕ
podpiska.pochta.ru

ВСЕГО от 133 рублей за номер!*

УСЛУГУ ОКАЗЫВАЕТ
акционерное общество
«ПОЧТА РОССИИ»

*Стоимость подписки зависит от тарифной зоны и способа доставки по каталогу «Почта России». Указанная стоимость действительна для 1-й тарифной зоны «Почты России» при доставке до почтового ящика в 2023 году за один экземпляр журнала. С информацией по стоимости подписки для других тарифных зон вы можете ознакомиться на сайте podpiska.pochta.ru по QR-коду справа.

МАЙНКРАФТ

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Наша страница @LevPublishing Присоединяйтесь!

EAC

Журнал «Майнкрафт» 7 (35), октябрь 2023 г.
Издание для досуга.
Для детей младшего школьного возраста.
ТР ТС 007/2011.
Учредитель и издатель:
АО «Издательский дом «Лев».
Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.
Адрес редакции: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.
Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.
Главный редактор периодических изданий Ольга Святославовна Мареева.
Арт-директор периодических изданий Ольга Скорупская.
Редактор Елена Токарева.
Дизайнер Александра Алёхина.
Корректор Екатерина Перфильева.
Бумага мелованная.
Печать офсетная. Заказ № ДБ-6388/8.
Тираж 49 000 экз.
Подписано в печать 25.09.2023.
Дата печати (производства): 09.2023.
Дата выхода в свет: 10.10.2023.
Отпечатано в типографии ООО «Типографский комплекс «Девиз».
195027, г. Санкт-Петербург, ул. Якорная, д. 10, корпус 2, литера А, помещение 44.
Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.
Цена свободная.
Распространение в Республике Беларусь:
ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, д. 57Б, офис 123.
Тел. +375 (17) 331-94-27 (41).
ООО «ЮНИЛАЙН-БЕЛ» 220125, Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 177, оф. 34.
Тел./факс +375 (17) 394-8-111
Размещение рекламы:
тел. +7 (495) 107-99-00.
Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.